

GO
RÈGLE DU JEU

御碁盤(石付)

—箱型緑込—

实用新案登録 49862号

INTRODUCTION AU JEU DE GO

Le jeu de GO est un jeu millénaire d'origine chinoise, qui fut introduit au Japon au 8e siècle.

Au début ce fut surtout l'apanage des Aristocrates japonais, puis, le jeu de GO devint si populaire qu'il conquiert graduellement toutes les couches de la société. Il y a actuellement au Japon plusieurs millions de joueurs de GO.

Ces dernières années, la pratique du GO s'est répandue aux Etats Unis et en Europe où sa popularité ne cesse de croître.

La raison de cette popularité réside dans le fait que le jeu de GO passionne les amateurs, voire les débutants, tout autant que les champions. N'importe qui peut jouer au GO pourvu qu'il joue contre un adversaire de force équivalente. C'est un jeu qui demande à la fois du jugement, de la concentration, et un effort de pensée; il vous entraîne vers les mystères de l'Orient tout en vous détachant des servitudes et des soucis de la vie moderne.

La règle du jeu de GO est sans doute la plus simple de tous les jeux connus, et nous allons la définir pour vous.

REGLE DU JEU

Le jeu de GO se joue entre deux adversaires; c'est essentiellement un jeu d'attaque et de défense, dont le but primordial est de conquérir le plus de territoire possible.

Le plateau de jeu doit être traditionnellement en bois laqué jaune de forme carrée sur lequel sont tracées 19 lignes horizontales et 19 lignes verticales constituant 361 intersections.

Par ailleurs, 9 intersections sont accentuées par un petit carré noir représentant les handicaps. En effet, un joueur plus faible que son adversaire pourra placer sur ces intersections, dès le début du jeu, 1 à

9 pions ou perles de verre selon le rapport des forces des deux joueurs.

Une partie nécessite de 100 à 125 pions au maximum pour chaque joueur.

Le joueur ayant les pions noirs ouvre le jeu : ce pourra être le joueur le moins fort ou si les joueurs sont de force égale, ils joueront à tour de rôle avec les pions noirs.

Les règles de base sont les suivantes :

- 1°) - Chaque joueur doit placer à son tour un pion sur l'une des intersections de son choix (sur n'importe quelle partie du plateau) il n'a pas le droit de laisser passer son tour.
- 2°) - Les pions sont statiques; une fois posés ils ne sont jamais déplacés sauf par l'adversaire lorsqu'ils sont encerclés.
- 3°) - Le but du jeu est de s'assurer la possession du plus grand territoire possible. Le territoire conquis est représenté par le nombre d'intersections entourées et occupées par l'un ou l'autre joueur. Chacune des intersections compte pour 1 point.
Dans la partie ci-dessous, les noirs ont 48 points les blancs 55 points.

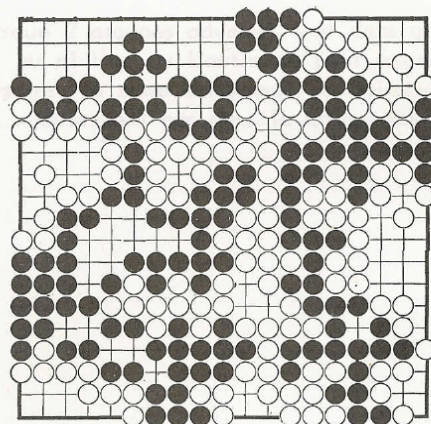


Diagram (1)

- 4°) - Chaque pion ou chaque groupe de pions, bien qu'étant statique, doit toujours éviter d'être encerclé et se ménager une porte de sortie théorique ou chemin de survie. Il suffit qu'un pion dans un groupe ait ce chemin de survie pour que tous les pions du groupe soient libres.

Dans le diagramme 2 le pion noir (4) ayant un chemin de survie, tous les pions noirs sont libres.

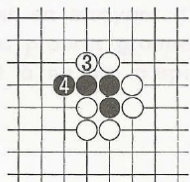


Diagram (2)

- 5°) - Aucun joueur n'a le droit de placer un pion sur une des intersections se trouvant à l'intérieur d'un territoire occupé par son adversaire à moins que ce faisant, il capture tout ou partie des pions de l'adversaire.
- 6°) - Tout pion ou groupe de pions complètement encerclé par l'adversaire doit être ôté du plateau.
- 7°) - Lorsque 2 groupes adverses sont dans une impasse et, ou ni l'un ou l'autre ne peut encercler l'adversaire, la zone concernée est laissée de côté et, n'intervient pas dans le calcul des points.

TACTIQUE DU GO

Les règles étant définies et le but étant l'occupation de territoires, nous allons exposer la tactique de base du jeu.

Le GO étant essentiellement un jeu d'attaque et de défense il est nécessaire d'aborder l'adversaire en rangs serrés; en d'autres termes, de constituer des groupes de pions tout en évitant de se laisser encercler et en essayant d'empêcher l'adversaire de former ses propres groupes. Il faut donc rester très vigilant et à ne pas gaspiller un seul coup.

1) GROUPES

Des pions sont groupés lorsque soit les blancs, soit les noirs occupent des intersections voisines. Ces groupes peuvent être verticaux ou horizontaux comme dans les dessins ci-dessous (Diagram 3 et 4)

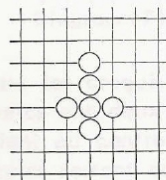


Diagram (3)

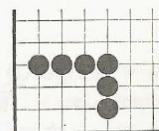


Diagram (4)

On peut aussi constituer des groupes en diagonales mais la présence de pions adverses peut dissocier le groupe; ainsi que dans le croquis ci-dessous (Diagram 5 et 6) le groupe noir A est dissocié lorsque les blancs se placent en (a) et (b).

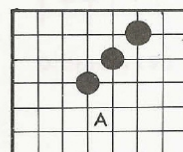


Diagram (5)

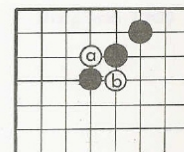


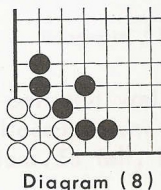
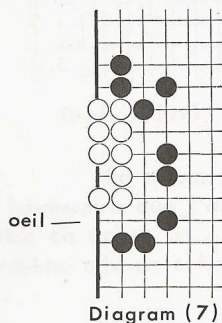
Diagram (6)

II) LES YEUX

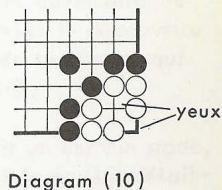
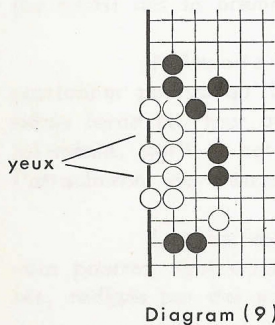
Les yeux ont un rôle primordial dans le jeu de GO. Ce sont les intersections comprises à l'intérieur d'un groupe du même joueur.

La vie ou la mort d'un groupe de pions dépend des yeux et leur rôle est capital tout au long de la partie.

A - Dans les croquis ci-dessous (Diagram 7 et 8), les blancs ont un oeil et sont considérés comme morts puisque les noirs peuvent les encercler à tout moment et qu'il n'y a plus de chemin de survie pour les blancs qui doivent être ôtés du plateau.

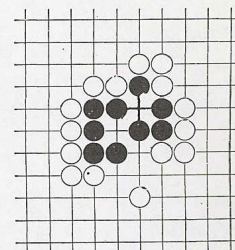
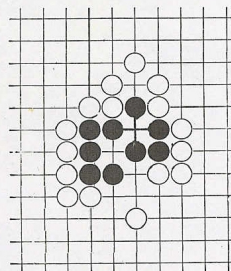


B - Dans les croquis ci-dessous (Diagram 9 et 10) les blancs ont deux yeux séparés - peu importe qu'ils soient au centre ou sur les bords - les groupes de blancs restent donc vivants car tout pion noir qui se placerait sur un des yeux serait fait prisonnier.



Il est donc nécessaire lorsque l'on n'a pas pu éviter de se faire encercler, de se ménager deux yeux au moins : c'est la plus efficace des défenses.

C - Dans les croquis ci-dessous (Diagram 11 et 12) les noirs sont considérés comme morts bien qu'ayant apparemment 2 yeux. En effet, si les blancs peuvent occuper l'un des yeux et capturer un pion noir en le mettant en échec, tous les noirs seront en échec et devront être ôtés du plateau. Dans ce cas, les yeux sont appelés de faux yeux.



En résumé, pour qu'un oeil soit vrai, il est nécessaire que l'adversaire en l'occupant, ne puisse mettre en échec un ou plusieurs pions. En fait, il serait lui-même mis en échec.

CONCLUSION

Le but de ce court exposé n'est pas de vous initier au rituel subtil du GO ou de vous découvrir avec des détails fastidieux pour un débutant. Nous avons simplement cherché à permettre à un profane de faire ses premiers pas et de se passionner pour ce jeu subtil dès la première partie.

N'importe qui peut jouer au GO et s'y passionner pourvu qu'il joue contre un adversaire de même force et, tout au long des parties il découvrira lui-même, petit à petit, les subtilités tactiques qui l'attacheront davantage au jeu de GO.

Lorsque vous aurez atteint un certain stade, vous pourrez vous pencher sur des traités de GO détaillés, rédigés par des grands joueurs.

--:--

N.B. - Vous noterez que lorsque le plateau du GO est ouvert il n'est pas tout à fait plat, ceci est traditionnellement voulu afin d'accroître la résonance du plateau lorsqu'un joueur pose un pion.